ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

SETA
株式会社セタ
〒143 東京都大田区西馬込2-1-15
K.S.T.BLD.2F
TEL.03-3778-6311
（ユーザーサポート電話）

©1992 SETA／YUTO RAMON

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

任天堂 ファミリー コンピュータ™

Silva Saga

シルヴァ・サーガ

KKS-SR

取扱説明書

SETA

ご挨拶

このたびは
セタ・ファミコンゲームカセット「シルヴァ・サーガ」を
お買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、
この「取扱説明書」をよくお読みいただき、
正しい使用法でご愛用下さい。
なお、この「取扱説明書」は
大切に保管して下さい。

もくじ

シルヴァ・サーガの世界 ……………………… 4
ゲームの始め方 ……………………… 8
操作方法 ……………………… 9
画面の説明 ……………………… 10
コマンドの説明 ……………………… 12
●フィールドを移動している時
●魔物と戦っている時
町について ……………………… 17
(コラム：傭兵について)
(コラム：神像について)
世界について ……………………… 22
アイテムについて ……………………… 24
魔法一覧表 ……………………… 26
冒険のヒント ……………………… 30

シルヴァ・サーガの世界

　われわれの世界とは時空の異なる世界、ミネルバトン。そこは人と神、そして魔物さえも実在する不思議な世界である。ミネルバトンは、われわれの世界が始まる前の、あるいは終りをむかえた後にくる、いまだとき明かされぬ、失われた時間の中の世界なのだ。

　ミネルバトンは、次なる世界─光と闇の世界を産み出すために存在している。

　ここでいう光とは「光明神ハーン」、闇とは「暗黒神ズール」を指す。この2神はほぼ同等の力を持つため、直接的には対決することはない。特に光の陣営は、世界の破壊を恐れるあまり、戦いは常に「光の戦士」と呼ばれる人間の勇者に託されてきた。

　対する闇の陣営は、いかなる魔物でも、時には腹心である強力な魔神でさえも送り出してきた。闇にとっては、勝つことさえできれば、それで良いのであった。それゆえに、ミネルバトンにおける光と闇の争いは、いつの世にも絶えることはなかった。

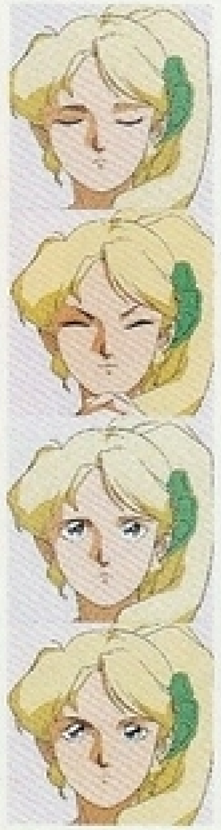
　連綿と続く時空の流れの中で、我々の住むこの世界も生まれた。激戦の後に、かろうじて光の陣営が勝利を収めた結果できた世界だった。しかしあまりに混戦だったため、例外的に生きのびた魔物がいた。これが地球では悪魔、鬼、妖魔などと呼ばれる存在である。

　未来において地球人、リュウ・イ・ソルが異星ガデュリンで遭遇したズールも、これら魔物の生き残りなのだ。

　話をミネルバトンに戻そう。かつて、ラゴンという強大な力を持つ魔王がいた。彼は暗黒神ズールを父とする3人兄弟の二番目の息子であった。

　ある時この「暗黒の王子」と呼ばれる魔王が、南オフェーリア地方を襲った。それにより、人々の平和なくらしは無惨に打ち砕かれ、魔物の跳梁とともに、頭上を闇が覆った。

　しかし、闇の支配もそう長くは続かなかった。パルメキア王国から落ちのびたレオン王子が立ちあがったためである。彼は人間の身でありながら、数多くの試練に立ちむかい、また幾百幾千もの魔物を討伐した。そしてたくさんの仲間や、光の神々の力を借りて、伝説の「光の戦士」となることができたのだ。



　レオン王子は、予言に定められた2人の仲間、数人の傭兵と共に、暗黒の王子が待ち受けるラゴン城へとのり込み、果敢に戦いを挑んだ。

　それは長く苦しい戦いであった。しかし、仲間たちが傷つき倒れていく中、最後の気力をそそぎこみ、ついにレオンは宿敵ラゴンの胸に、神々より与えられた「光の剣」を深ぶかと貫きとおしたのだった。

　こうして、闇の王子ラゴンは倒れた。

　その後、王子は亡国パルメキアを復興させ、仲間であった巫子と結婚し、幸せに暮らしたという。

　吟遊詩人らは、これを「新たなるミネルバトンのサーガ」として語り伝えた。

シルヴァ・サーガの世界

時は流れ、レオンの孫であるパルメキアの王子カイラルが16歳になった年の事だった。

パルメキアでは、ラゴンが倒されて以来、たいした魔物の跳梁もなく、まさにつかのまの平和を享受していた。ところがつい最近、その魔物どもが、ふたたび出現するようになったのである。

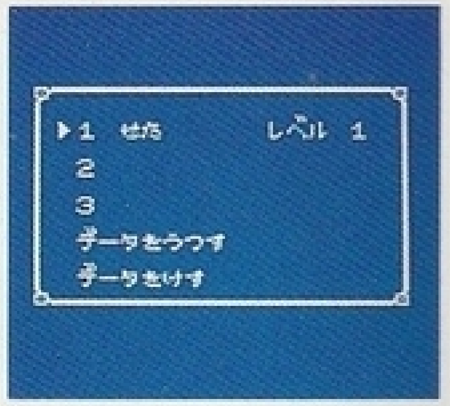
この歳になるまで、カイラル王子は城の外に出たことがなかった。にもかかわらず、王子は無謀にも決意した。
「今こそ、祖父のような冒険の旅に出る時だ」と。

父である王の許しを得て、王子カイラルの冒険の旅が、いま始まった。それは後に「白銀の英雄譚(シルヴァ・サーガ)」と呼ばれることになる、つらく厳しい冒険の始まりであった…。

ゲームの始め方

■ゲームを始める

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ファイルを選ぶ画面になります。



ここで、始めたいファイル番号を選びます。

カーソル(▶)を✚字ボタンで動かし、Aボタンを押して**決定**してください。

ゲームが始まります。最初から始める場合は、**何も書かれていない番号**を選びましょう。

ファイルを消すときは「**データをけす**」、ファイルをコピーする場合は「**データをうつす**」をそれぞれ選び、その後で消したい、あるいはコピーしたいファイル番号を選んでください。

※ゲーム中、ファイルを**セーブ**(記録)する場合は、町のマジックギルドに行って「はなす」で、「きろく」を選んでください。(→P.19)

■名前の入力

新しいファイルを選ぶと、王子の名前の入力をする画面になります。

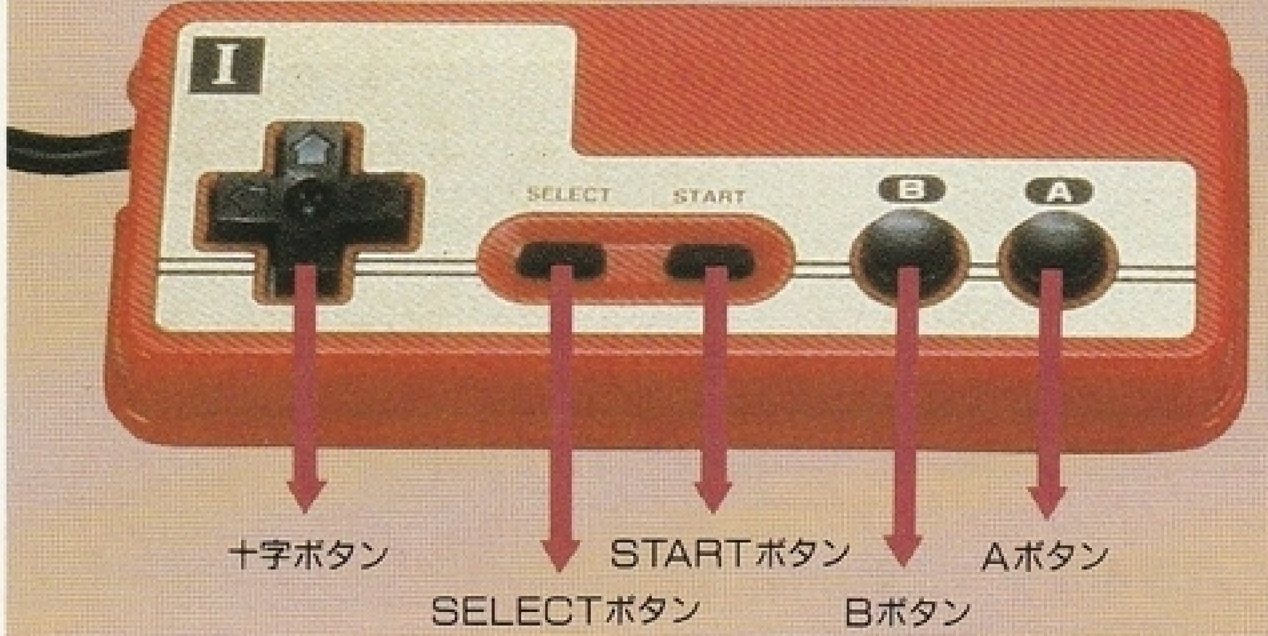
好きな名前を**6文字**まで、カーソルを動かして決めてください。

名前を入力した後、「おわり」を選ぶと、ゲームが始まります。

※最初からなにも入力せずに「おわり」を選ぶと、王子の名前は自動的に「カイラル」となります。

操作方法の説明

ゲームスタート後は、全ての操作を下のように行います。



●フィールドを移動しているとき

✚ボタン	王子たちの移動。 コマンドカーソル(▶)の移動。
Aボタン	コマンドウィンドウを開く。 コマンドの決定。 選んだコマンドを実行。
Bボタン	選んだコマンドをキャンセル。 コマンドウィンドウを閉じる。

●魔物と戦っているとき(戦闘中)

✚ボタン	コマンドカーソルの移動。
Aボタン	コマンドの決定。
Bボタン	コマンドをキャンセル。 前の人のコマンド選択に戻す。

画面の説明

●フィールドを移動しているとき

◆コマンドウィンドウ

キャラクタに何をさせるかをこの中から選ぶ。

◆王子（&同行人）

画面中央にいるのが、王子とその同行人達だ。

◆コマンドカーソル

これを✚ボタンで動かし、Aボタンで決定するのだ。

◆ステータスウィンドウ

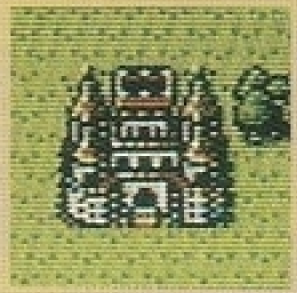
王子たちの現在の状態が表示される。

◆メッセージウィンドウ

人と話をする時に表示される。

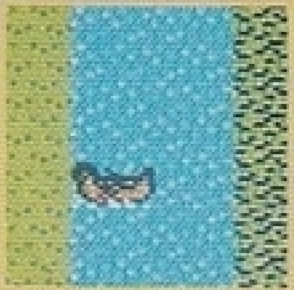
山

越えられない。回り道しよう。



お城

王様の話も重要だ。



川

カヌーがあれば渡れる。

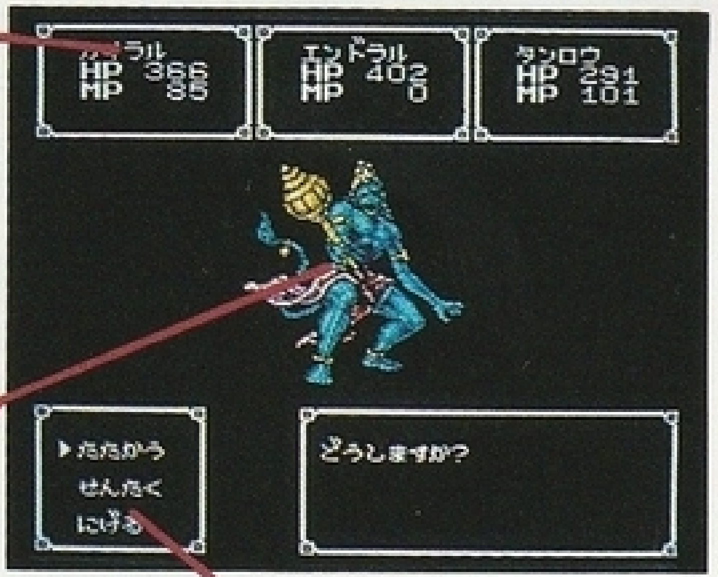
●魔物と戦っているとき

◆ステータスウィンドウ

現在戦闘に参加している味方の状態を表示。

HPやMPの減り具合に注意しよう。

毒を受けるなどの特殊な状態変化もここに表示される。



◆魔物

人々を苦しめる、にっくき魔物だ。

思いっきりやっつけよう。

◆コマンドウィンドウ

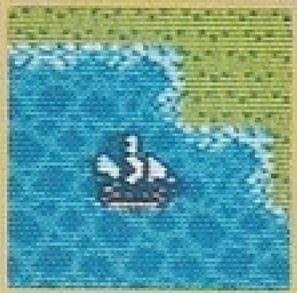
P.12からのコマンド説明をよく読んで、適切な行動をしよう。

◆メッセージウィンドウ

戦闘中に起こることが、ここに表示される。見のがさないように。

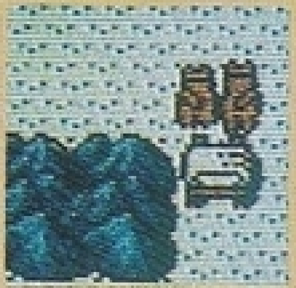
洞窟

様々な試練が待ち受けているぞ。



海

船があれば自由に行き来できるぞ。



雪原

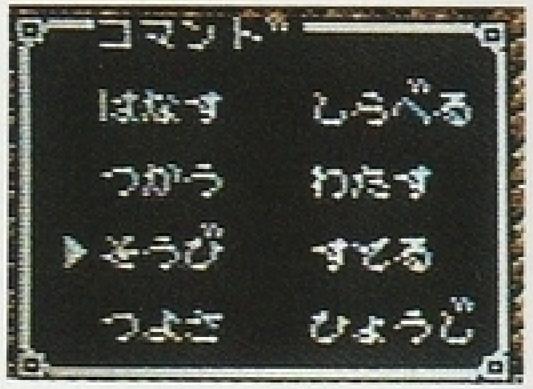
犬ぞりがあれば渡れるというぞ。探すのだ！

コマンドの説明

■フィールドを移動しているとき

●はなす

王子が向いている方向にいる人と話をする。
情報収集はRPGの基本。きちんと全ての人の話を聞こう。



●しらべる

目の前の場所を調べる。特に宝箱を開ける時に使う。

●そうび

武装具を装備する。

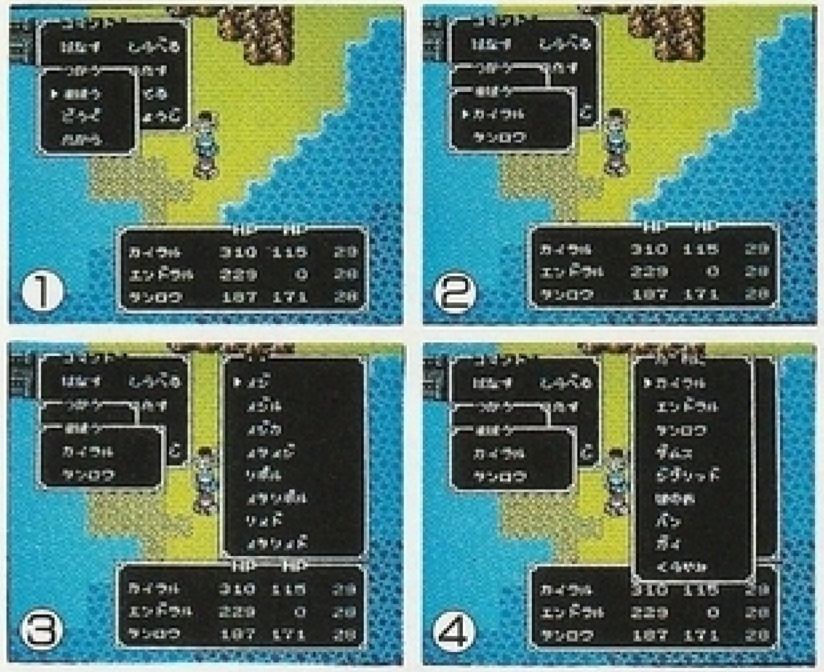
手　順

▼① 誰が装備するかを選ぶ。

▼② どれを装備するかを選ぶ。
装備したい武装具にカーソルを合わせて、Aボタンを押す。
装備した武装具は、「**E**」と表示される。**別の武装具を装備するとき**は、身につけたい武装具の上でAボタンを押そう。

装備を外すときは、「E」と表示された武装具の上で、もう一度Aボタンを押そう。「E」の文字が消え、その武装具は外されたことになる。

●つかう



手　順

▼① 何（魔法、道具、宝）を使うのかを決定する。

▼② 誰が使うのかを決定する。（①で宝を選んだ場合はなし。）

▼③ ①で選んだグループの中から、どれを使うのかを決定する。

▼④ 誰に使うのかを決定する（対象を選ばないこともある）。

※魔法を使用するときは、ウィンドウの枠にある「ページ」にも注意しよう。カーソルを枠の上にもっていき、＋ボタンの左右を押せばページ選択ができるぞ。

●わたす

ある仲間から別の仲間へ道具や武装具を渡す。

手　順

▼① 誰が渡すのかを決定する。

▼② 誰に渡すのかを決定する。

▼③ ①の仲間の持物の中から何を渡すのかを決定する。

※傭兵には武装具どれか１点しか渡せない。また傭兵に渡した装備は、傭兵たちが勝手に身に着けるので「そうび」コマンドの必要はない。

■フィールドを移動しているとき（つづき）

●すてる

それぞれの仲間が持っている道具や武装具を捨てる。

手順	
▼①	何(武器、道具)を捨てるのかを決定する。
▼②	そのキャラクタが持っている中から、どれを捨てるのかを決定する。

●つよさ

それぞれの仲間の成長の度合を見る。

手順	
▼①	誰を見るのかを決定する。
▼②	さらにAボタンを押すと、その仲間が覚えている魔法を見ることが出来る。

●ひょうじ

メッセージを表示する速度を変更する。

0が一番速く、7が一番遅い。

(初期設定は、2になっている)

■魔物と戦っているとき

戦闘では、王子とその同行人、傭兵、神像、という3つのグループの中から、好きなグループを戦わせることができます（「せんたく」コマンド参照のこと）。

傭兵や神像の戦闘は自動的に進行するが、王子たちの戦闘はコマンドを選ぶ必要があります。

●たたかう

戦闘を開始する。

王子たちの戦闘では、これを選択後、一人一人の行動を選ぶ。傭兵&神像の場合は、これを選択すると、その回の戦闘を行う。（詳しくは、P.16を見よう）

●せんたく(選択)

傭兵や神像に戦闘をまかせたり、味方のデータを見たりする。

◆ようへい

連れている傭兵に戦闘をまかせる。傭兵たちは魔物に、得意の白兵戦をしかける。

◆しんぞう

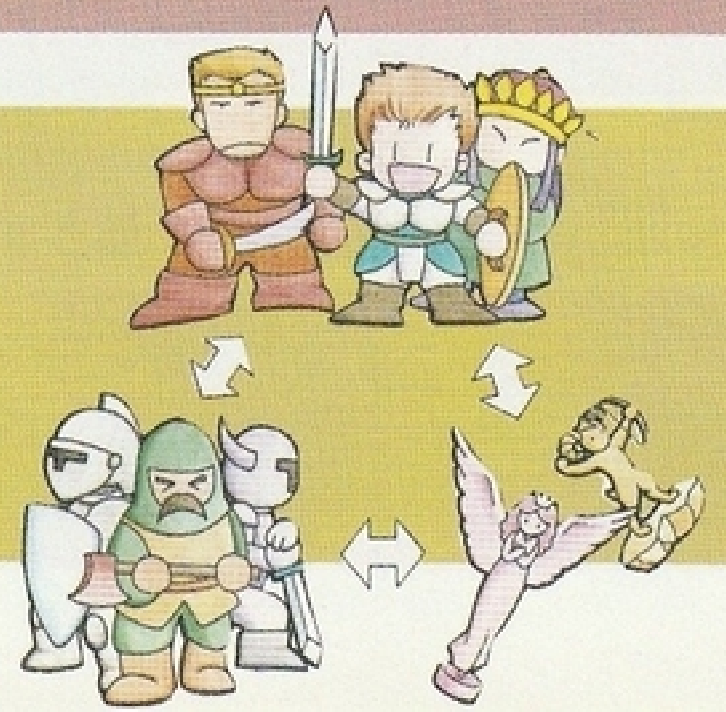
持っている神像に戦闘をまかせる。神像たちが動きだし、魔法で魔物を攻撃する。

◆パーティ

王子と同行人たちのグループに戦闘を明け渡し、通常の戦いにもどる。

◆データ

仲間それぞれのデータを見る。この画面で仲間1人を選んでAボタンを押すと、データが見れる。



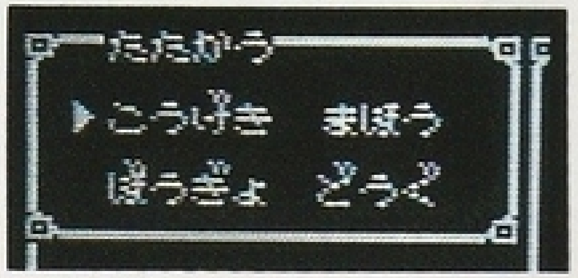
■魔物と戦っているとき（つづき）

●にげる

戦闘状態から退却する。場合によっては逃げられないこともある。

●パーティ時のコマンド選択

王子たちが戦う時は、個人個人の戦い方について以下のような細かい指定を行うことができる。



◆こうげき

仲間それぞれが装備している武器で、敵に攻撃する。このコマンドを選んだあと、攻撃する相手を選ぶ。

◆ぼうぎょ

自分の身を守ることにより、敵から受けるダメージを減らす。

◆まほう

それぞれの仲間が覚えている魔法を使用する。使用法はフィールド移動時と同じ。一体にかける魔法の場合はかける相手を選ぶ。

◆どうぐ

それぞれの仲間が持っている道具を使用する。

●こうたい

傭兵や神像での戦いで交替させるときに使うコマンド。

◆さんか

待機している傭兵や神像を戦いに参加させる。

◆たいひ

戦いに参加している傭兵や神像を引っ込める。

町について

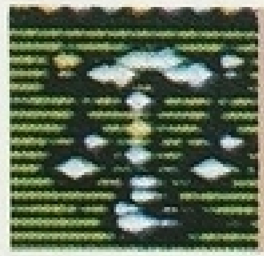
世界には、様々な町や村、神殿、そして城がある。王子は、これらを巡って光の戦士としての準備をしなくてはならない。中でも町や村には以下のようなお店がある。旅に必要なものは、ここで手に入れよう。

●武器屋

武器を売っている店。武器についてはP.24を見よう。

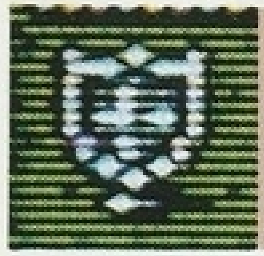
●道具屋

冒険に役立つ様々な道具を売っている。



●質屋

神像や道具などを預っておいてくれる。



●防具屋

防具を売っている。防具についてはP.25を見よう。

●ようへいあっせんじょ（傭兵斡旋所）

ここで傭兵を雇うことができる。

◆やとう

一定の金額で傭兵を雇う事ができる。仲間の傭兵が４人いたとき、新たに雇った傭兵は自動的に待機する。

◆かえす

雇った傭兵を解約する。レベルの高い傭兵ほど高く解約でき、その差額は儲けになる。ただし、解約した傭兵のレベルは元に戻ってしまうので、再び雇うときは要注意。

◆たいき

雇った傭兵を６人まで待機させておく事ができる。連れていた傭兵が死んでしまった時など、他の傭兵を育てておくと便利。

◆さんか

待機させておいた傭兵を仲間に加える。仲間の傭兵が４人いた時は、誰かと交替で参加させることができる。

傭兵について

傭兵とは、戦闘の代理を請け負う白兵戦のプロの事である。彼らは、以下のような特殊な取り決めに基づいて行動する。

1．最低限の衣食住を保証される限り、雇主の命に従い行動する。
2．戦闘で得られる戦利品は、すべて雇主の物とする（金銭物品に執着しない）。
3．待機契約においては、いついかなる時でも雇主の元にとんで行く。
4．死亡した時は、雇主の手によってその場に葬られる。マジックギルドによる「蘇生の秘儀」を受けることは禁止。

※４項は光の戦士の試練を自分に課しているためと思われる（光の戦士が死亡した場合も、その身が復活することはない）。

●マジックギルド

ここでは、様々な事を行ってくれる。

◆ちりょう

毒を受けた者に魔法をかけて、治療する。

◆ふっかつ

死亡した者を復活させる。

◆がったい

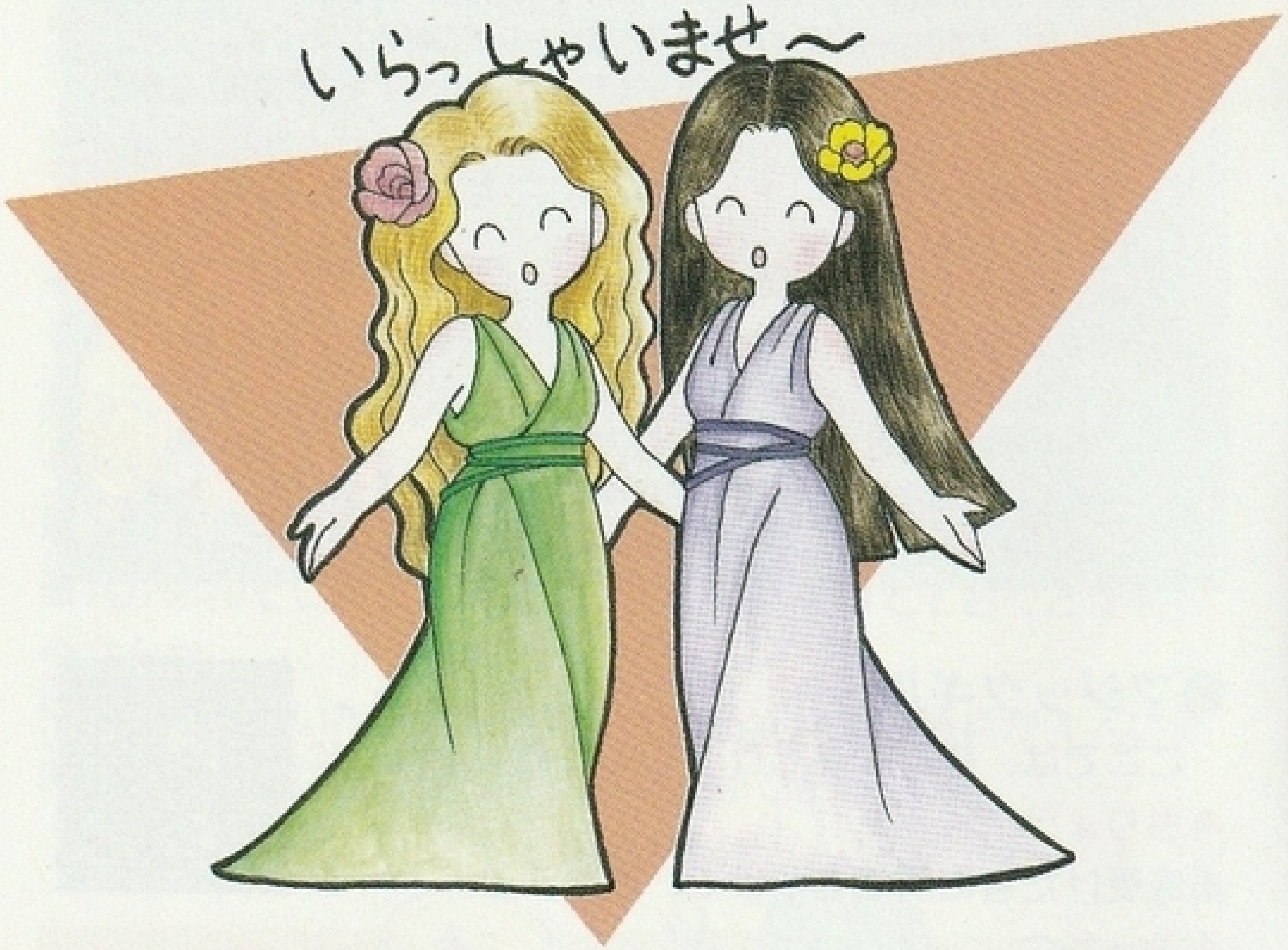
２つの神像を合体させ、より強力な神像を作り出す。ただし、逆に弱い神像になることもある。

◆きろく

魂の保管（セーブ）を行う。

●神殿、民家など

様々な情報を聞くことができる。情報はできる限り集めよう。



神像について

戦闘では、傭兵と同じ扱いをされる神像。

世間では、非常に神聖なものとして扱われている。単に神々の姿を型どっただけではなく、魔法の力さえも発揮するこれらの像は、御神体として人々に奉られる事も多い。

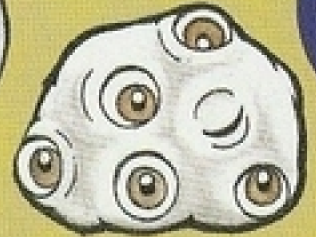
しかし、本来は光の戦士に助勢するべく力の込められた像なので、この冒険のような使われ方をするのが正しいだろう。

また、一つ一つの神像は小さな力しか持たないが、マジックギルドの秘儀により合体させ、より大きな力を発揮する神像にすることもできる。

魔物たち

▶フレイア

ダンジョンの中を浮遊している。魔法攻撃が得意。



▲デスアイ

塔の中で現れる。防衛力も高く、特殊攻撃もしてくる。

▲モルドール

川や沼地に潜み、パーティで襲って来る。

▼シータカ

ズールの兵士。攻撃力はかなりある。

▲アイレス

地中から現れるモンスター。はっきり言って弱い。

▲ラージマウス

巨大ネズミ。巨大な牙で攻撃してくる。

▲ラクタビル

塔の天井から、突然降ってくる不気味なモンスター。

世界について

ミネルバトンの世界地図の一部を以下に記そう。
王子の冒険は南オフェーリアのパルメキア王国首都、アーカサスから始まる。光の戦士の伝説で有名なところである。

❶トラン城
❷ズール神殿
❸風の塔
❹ベタの村
❺アドル城
❻メモルの村
❼旅立ちの洞窟
❽ローランの町
❾アーカサス城（スタート地点）
❿トール神殿
⓫旧ラゴン城

アイテムについて

以下に挙げた物は、全体のごく一部だ。世界を巡って、もっともっと強力な武装具や道具を手に入れよう。
特に、洞窟や塔の中には、町では手に入らないものもあるのでがんばって探そう。

●武器

◆こんぼう

最低の装備。
ないよりはマシ。

◆こがたな

アーカサスの近くの
魔物相手には、
丁度よい武器だが…。

◆おおこんぼう

棍棒のパワー
アップ版。

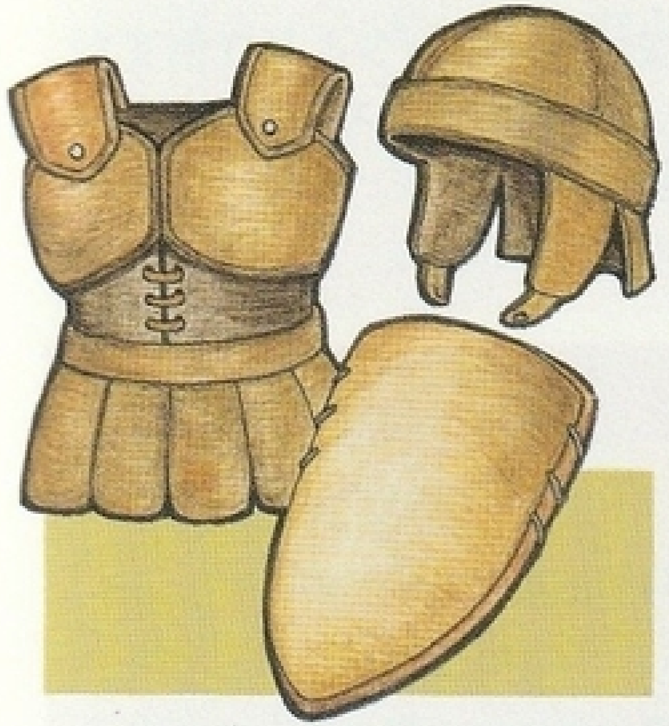
◆たんけん

非力な仲間の
護身用といった
ところ。

●防具

◆皮の防具（かわよろい、かわのたて、かわかぶと）

最初でもこれぐらいはないと。



◆銅の防具（どうよろい、どうのたて、どうかぶと）

これくらいそろえれば序盤は
楽勝！

●道具

◆かいふくざい

HPを回復
させる効果
がある。

◆げどくざい

「どく」の
状態から回
復させる効
果がある。

※武装具には、魔導師や神官が装備できないものがある。
逆に魔導師や神官しか装備できないものもあるので、よく確かめよう。

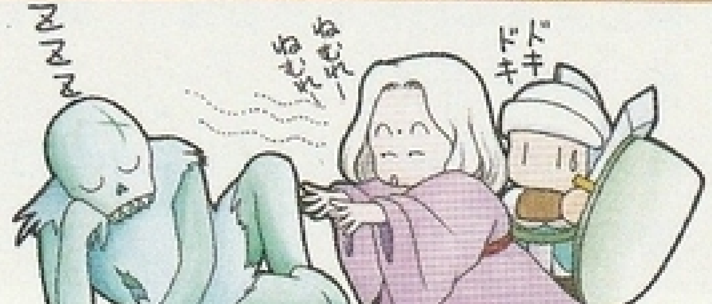
魔法一覧表

ゲーム中に登場する魔法は、全部で30種類。
この中には、強く派手な魔法もあれば、ささやかな効果しか発揮しない魔法もある。
しかし、例えば派手な攻撃魔法は魔物をバタバタとなぎ倒すが、MPの消費も激しい。一長一短ある全ての魔法をきちんと使いこなしてこそ、一流の魔導師、神官なのだ。

名称	効果	対象	消費MP
●攻撃魔法(戦闘時)			
バシル	敵に小さな電撃を発射してダメージを与える。	敵一体	4
バシラ	敵に高圧の電撃が襲いかかる。	敵一体	15
メタバシル	敵に電撃で強力なダメージを与える。	敵全体	10
ファボル	敵に小さな炎の玉でダメージを与える。	敵一体	6
ファボラ	敵に大きな炎の玉が襲いかかる。	敵一体	20
メタファイ	敵に火炎の嵐が襲いかかり、燃やしつくす。	敵全体	25

名称	効果	対象	消費MP
●攻撃魔法(戦闘時)続き			
トルネ	敵につむじ風が襲いかかり、吹き飛ばす。	敵一体	8
トルネラ	敵に竜巻が襲いかかり、吹き飛ばす。	敵一体	30
タイフーン	すべての物を吹き飛ばす、究極の攻撃魔法。	敵全体	40

名称	効果	対象	消費MP
●変化魔法(戦闘時)			
ポゾ	毒の牙が襲いかかり、敵に毒のダメージを与える。	敵一体	4
メタポゾ	毒の風が襲いかかり、敵に毒のダメージを与える。	敵全体	8
コルマ	敵を眠りに誘い、戦闘できなくする。	敵一体	8
メタコルマ	敵を眠りに誘い、戦闘できなくする。	敵全体	15



名称	効果	対象	消費MP
●防御魔法(戦闘時)			
ポアン…………	魔法の繭を作り、ダメージを和らげる。	味方一人	4
メタポアン……	魔法の繭を作り、敵の攻撃が当りにくくなる。	味方全員	8
マハル…………	敵の魔法から身を護ることができる。	味方一人	8
メタマハル……	敵の魔法から身を護ることができる。	味方全員	15

名称	効果	対象	消費MP
●治療魔法(常時)			
メジ……………	味方一人のHPをある程度、回復させる。	味方一人	4
メジル…………	味方一人のHPをかなり回復させる。	味方一人	12
メジカ…………	味方一人のHPを全回復させる。	味方一人	30
メタメジ………	味方全員のHPをある程度、回復させる。	味方全員	15
メタメジル……	味方全員のHPをかなり回復させる。	味方全員	25

名称	効果	対象	消費MP
●治療魔法(常時)続き			
メタメジカ……	味方全員のHPを全回復させる。	味方全員	50
リポル…………	味方一人の毒を消し去る。	味方一人	4
メタリポル……	味方全員の毒を消し去る。	味方全員	10

名称	効果	対象	消費MP
●その他の魔法			
ポポイ…………	戦闘状態から、味方全員を安全に退却させる。	味方全員	6
リタム…………	2回連続して攻撃できるようになる。	味方一人	8
ハーン…………	死んだ者を生き返らせる。	味方一人	100
タスコラ………	ダンジョン内部から、その入口まで脱出する。	味方全員	10
ラムーン………	行ったことのある町ならどこでも移動できる。	味方全員	10

冒険のヒント！

●傭兵は、一度死ぬと復活しないので、大切に育てよう。特に気をつけて欲しいのは、戦闘終了後放っておくとHPは勝手には回復しないということだ。ちゃんと手当をしておこう。

●神像合体の際、ある神像ができやすい。こいつはあまり強くないし役立たずのようだが、しかしあることをすると…？

●敵から逃げにくいのは、その敵につり合ったレベルに達していない証拠。もっと経験を稼いで王子たちを強くしよう。

●傭兵と神像、そして同行人をバランスよく育てるのが、旅を楽に進めるコツだ。しかし傭兵でも成長すればボスを倒すこともできる。これこそが、このゲームの面白さなのだ。

●経験値は、敵を倒した者が得る決まりだ。そしてゴールドとアイテムは、王子のものだ。つまり傭兵や神像で敵を弱めておき、最後のトドメを王子たちが刺せば、まるまる王子たちの手柄になるという、オイシイ戦法もある。

●武装具には、装備しているだけで効能のあるスグレモノがあるという。いわくありげな武装具を手に入れたら、まずは要チェックだ。

●場所によっては時間（朝・昼・夕・夜）が関係するところがある。人々の話をよく聞かないと、迷ってしまうかもしれないぞ。

●主人公である王子が死ぬと、物語が終わってしまう。同行人と神像をうまく使って、王子を助けよう。しかし傭兵の深追いは禁物だ。傭兵が死ぬと、復活できない。これは悲しいぞ。

●意外と便利なのが、攻撃や防御用の道具だ。魔導師あたりに持たせておくと、いざというときに役に立つ。

●からだの状態を変化させる魔法や攻撃をしてくる、イヤな敵がいる。それらを治癒する魔法やアイテムは、かならず持っていくのが冒険の基本だ。

●開かない扉や行けない場所があったら、かならずメモしておこう。あとできっと役にたつぞ。

このサーガを読み終えた方へ…

このシルヴァ・サーガ（当ファミコン版）は、ミネルバトンに数多く伝わる英雄譚のひとつです。しかし、これと同じ時代と世界であるにもかかわらず、王子カイラルとは違う主人公によって、まったく違うサーガが造られたことは、あまり知られていません。しかも、そのサーガの名もこの物語とまったく同じ「シルヴァ・サーガ」…。

王子カイラルのサーガが、幸いにも栄光に包まれた「光の伝説」とすれば、もうひとつのそれは、色濃い破壊と災厄にいろどられた、まさに「闇の伝説」とも呼びうるものでした。

その主人公の名は、パルス。ベタの村に漂着したパルスは、失踪したカイラル王子を求めて、今、光の戦士への旅を始めます！

スーパーファミコン版「シルヴァ・サーガ2」に、乞うご期待！

使用上の注意

1精密機器ですので、極端な温度条件での使用や保管および強いショックは避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。

2端子部に手を触れたり、水にぬらしたり、汚したりしないで下さい。
故障の原因となります。

3シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

4テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。

5長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

6ご使用後は、ACアダプターをコンセントから必ず抜いておいて下さい。